

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.  
G06F 17/60J0

(11) 공개번호 특2002-0080162  
(43) 공개일자 2002년10월23일

(21) 출원번호 10-2001-0019452  
(22) 출원일자 2001년04월12일  
(71) 출원인 주식회사 비에스텍  
서울특별시 서초구 서초동 1530-2 태성빌딩 3층  
(72) 발명자 서중수  
경기도 성남시 중원구 은행1동 2148-1 한빛빌라 401호  
미 승업  
서울 마포구 대홍동 585번지

심사청구 : 없음

(54) 모바일 게임방법

요약

본 발명은 모바일 게임방법에 관한 것으로서, 게임회망자가 게임서버에 접속하여 게임서비스를 요청하는 단계; 상기 게임회망자가 제공한 모바일 단말기 식별자와 게임 선택사항을 바탕으로 게임 서비스 환경설정이 이루어지는 단계; 게임회망자와 게임서버간의 접속이 해제되는 단계; 게임서버에서 상기 모바일 단말기로 푸시방식으로 게임데이터가 송출되는 단계; 상기 게임데이터에 상응되는 응답데이터를 게임서버로 전송하는 단계; 및 상기 응답데이터에 대하여 포인트를 부여하는 단계;를 포함한다.

도면

도3

작업어

무선네트워크, 쿼즈, WAP, 푸시기술

명세서

도면의 간단한 설명

본 명세서에 첨부되는 다음의 도면들은 본 발명의 바람직한 실시예를 예시하는 것이며, 후술하는 발명의 상세한 설명과 함께 본 발명의 기술사상을 더욱 이해시키는 역할을 하는 것이므로, 본 발명은 그러한 도면에 기재된 사항에만 한정되어 해석되어서는 아니된다.

도 1은 본 발명에 따른 모바일 게임방법을 수행하기 위한 시스템구성의 일 실시예를 나타내는 도면이다.

도 2는 본 발명에 따라 게임서버의 회원정보DB에 포함되는 테이블의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 3은 본 발명의 바람직한 실시예에 따라 모바일 게임방법이 수행되는 과정을 도시하는 흐름도이다.

도 4는 본 발명에 있어서 게임서비스 회원가입을 위한 웹페이지의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 5는 본 발명에 따라 게임서비스 요청을 위해 게임서버에 접속했을 때 모바일 단말기의 정보표시창에 나타나는 메시지의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 6은 도 5에서 '게임참여' 메뉴를 선택했을 때 출력되는 게임모드 선택 메뉴창의 일 예를 나타내는 도면이다.

도 7은 게임 대결방식 선택을 위한 메뉴창의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 8은 본 발명에 따라 디스플레이 프레임에 표시되는 게임 진행상황 정보의 일 예를 나타내는 도면이다.

<도면의 주요 참조부호에 대한 설명>

5: 디스플레이 프레임      10: 게임참여자-모바일 단말기  
20: SMS서버      25: 네트워크  
30: 게임서버

발명의 목적

발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 무선네트워크를 기반으로 하는 모바일 게임방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임서버에서 게임참여자가 이동통신 단말기로 예컨대, 퀴즈와 같은 게임서비스가 제공되고, 이동통신 단말기를 이용하여 상기 게임에 참여하도록 하여 오락은 물론 교육효과도 얻을 수 있도록 하는 모바일 게임방법에 관한 것이다.

내일이 발전하는 이동통신 산업은 무선네트워크를 통해 연결되어 있는 서버(Server)와 클라이언트(Client)간의 정보 전송속도를 증가시켜 전송가능한 콘텐츠의 종류를 다각화시키고 있는 것이 현실이다.

마홀라, 무선인터넷 서비스를 위한 프로토콜, 예컨대 WAP(Wireless Application Protocol; 무선 응용 통신규약)을 배경으로 하여 무선인터넷 서버로부터 PDA(Personal Digital Assistant)나 휴대폰등의 이동통신단말기로 다양한 콘텐츠를 다운로드하여 서비스를 이용하는 경향이 점차 보편화되어 가고 있다.

무선인터넷을 통한 콘텐츠서비스는 이용자가 소형, 경량의 단말기를 휴대하며 콘텐츠를 수신하게 되므로 장소의 제약없이 원하는 정보를 제공받을 수 있다는 것에 매우 큰 장점이 있다.

현재, 이러한 무선인터넷을 통해 경제, 문화, 뉴스등 여러 분야의 콘텐츠서비스가 이루어지고 있는데, 특히 교육을 비롯한 게임콘텐츠의 경우는 이용자가 여유시간이나 무리한 시간을 효율적, 건설적으로 이용할 수 있도록 하므로 그 효용가치가 높은 것이 사실이다.

이러한 점을 감안해 여러 무선인터넷 사이트로부터 다양한 콘텐츠의 이동통신 게임서비스(이하 모바일 게임이라 함)가 제공되고 있다. 하지만, 기존의 모바일 게임방법은, 게임서비스가 이루어지고 있는 동안에 게임서버와 이용자 단말기 사이에 통신채널이 항상 형성되어 있어야 하므로 통신요금이 비쌀 수 밖에 없는 단점이 있었다.

한편, 상기와 같은 문제점을 고려했을 때, 단문 메시지 서비스(SMS; Short Message Service; 이하 SMS라고 함)의 경우는 제어 채널의 액세스 채널 및 페이징 채널을 이용하여 단문을 전송하는 것이 가능하므로 단말기의 운용 상태에 관계없이 데이터 전송서비스가 가능한 특성이 있다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 상기와 같은 점을 고려하여 창안된 것으로서 게임서버에서 푸시(Push)방식으로 게임참여자의 이동통신단말기로 게임서비스가 제공되도록 하고, 게임참여자가 SMS방식으로 응답데이터를 게임서버에 전송함으로써 게임이 진행되도록 하는 모바일 게임방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

또한, 본 발명의 모바일 게임방법은 게임 중에서도 특히, 아한퀴즈 게임서비스가 이루어지도록 함으로써 흥미와 더불어 교육효과를 얻을 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

발명의 구성 및 작용

상기와 같은 목적을 달성하기 위해 본 발명에 따른 모바일 게임방법은, 게임희망자가 게임서버에 접속하여 게임서비스를 요청하는 단계; 상기 게임희망자가 제공한 모바일 단말기 식별자와 게임 선택사항을 바탕으로 게임서비스 환경설정이 이루어지는 단계; 게임희망자와 게임서버간의 접속을 해제하는 단계; 게임서버에서 상기 모바일 단말기로 푸시방식으로 게임데이터가 송출되는 단계; 상기 게임데이터에 상응되는 응답데이터를 게임서버로 전송하는 단계; 및 상기 응답데이터에 대하여 포인트를 부여하는 단계;를 포함한다.

바람직하게, 상기 응답데이터의 전송은, 단문 메시지 서비스를 통해 이루어진다.

본 발명에 따른 모바일 게임방법은 다양한 게임콘텐츠에 적용될 수 있지만, 특히 게임서버에서 퀴즈문제가 출제되고 게임참여자가 자신의 모바일 단말기에 해답을 입력했을 때 게임서버에서 채점과 더불어 점수를 부여하게 되는 퀴즈게임에 바람직하게 채용된다.

상기와 같은 본 모바일 게임방법에 따르면, 게임서버와 게임참여자 단말기 사이에 통신채널이 항상 형성되어 있을 필요가 없으므로 저렴한 비용으로 게임서비스가 이루어질 수 있다.

이하, 첨부된 도면들을 참조로 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다.

먼저, 도 1에는 본 발명에 따른 모바일 게임방법을 수행하기 위한 시스템 구성의 일 실시예가 도시되어 있다. 도면을 참조하면, 본 발명의 모바일 게임방법은 게임서버(30) 및 게임참여자의 모바일 단말기(10)를 포함하는 시스템을 통해 구현이 된다.

게임콘텐츠를 제공하는 게임서버(30)는, 무선통신 프로토콜로서 바람직하게 WAP을 기반으로 하고 데이터 전송수단에 있어서 SMS서버(20)와 연동하며 게임참여자의 모바일 단말기(10)와 데이터통신을 하도록 구성된다. 상기 SMS서버(20)와 게임서버(30) 사이에는 유선, 혹은 무선의 네트워크(25)가 구축된다. 이때, 기존의 인터넷망과 이동통신망의 접속점에 WAP게이트웨이(Gateway)를 두어 WAP과 인터넷 TCP/IP를 상호 변환해 주어야 함은 물론이다.

상기 SMS서버(20)는 단문 메시지 서비스를 제공하는 서버로서, 이동통신사에 자체적으로 구축되어 있는 서버, 혹은 이동통신사와 연계하여 별도로 설립된 SMS제공업체의 서버가 채용된다.

한편, 상기 게임서버(30)는 웹서버(31), 푸시서버(33)등을 포함하여 게임참여자에게 각종 게임콘텐츠를

제공하는 물론 게임데이터를 모바일 단말기(10)측에 푸시방식으로 전송한다.

상기 웹서버(31)는 게임메뉴등 각종 콘텐츠를 포함하는 웹페이지를 제공하는 서버로서, 바람직하게 WAP 환경하의 통신단말기를 통해 웹페이지를 볼 수 있도록 WML(Wireless Markup Language)(31a)을 수단으로 하여 작성된 웹페이지를 제공한다. 이와는 달리, HTML(Hypertext Markup Language)프로그램으로 웹페이지가 구성될 경우에는 WML페이지로 변환시켜주는 필터 프로그램이 구비되어야 한다. 이러한, 웹서버(31)에는 풍부한 콘텐츠제공과 효율적인 플라이언트 관리를 위해 검색수단에 연동되는 게임콘텐츠DB(32a), 회원정보DB(32b)등을 포함하는 데이터베이스(32)를 구축하는 것이 바람직하다.

여기서, 게임콘텐츠DB(32a)에는 게임참여자에게 제공될 다양한 카테고리리의 게임콘텐츠가 저장된다. 예컨대, 퀴즈게임의 경우에는 복수의 문답데이터가 상기 게임콘텐츠DB(32a)에 포함될 것이다.

아울러, 회원정보DB(32b)에는 본 모바일 게임방법이 회원제로 운영될 경우 회원의 신상정보와 게임레벨등을 포함하는 회원정보가 저장된다. 이를 위해, 상기 회원정보DB(32b)에는 예컨대, 도 2와 같은 테이블이 포함될 수 있을 것이다.

본 모바일 게임방법에 있어서 게임서비스는 푸시서버(33)를 통해 푸시방식으로 게임참여자의 모바일 단말기(10)에 제공한다. 즉, 일단 게임참여자가 게임서비스를 요청하면 게임서버(30)측에서는 연속적으로 게임콘텐츠를 송출하고 모바일 단말기(10)측에서는 특정 채널을 통해 전송되는 상기 게임콘텐츠를 수동적으로 이용하게 된다. 이러한, 푸시방식의 정보전송은 통상의 푸시기술을 채용하여 구현이 된다. 이때, 푸시시스템은, 예컨대 푸시서버(33)와 더불어 상기 푸시서버(33)의 동작을 관리하기 위한 푸시서버 관리수단(33a), 데이터 송수신을 위한 통신채널을 관리하는 채널관리수단(33b)등을 포함하여 구성될 수 있다.

여기서, 푸시서버(33)는 데이터 전송을 위한 채널을 생성하거나 변경, 삭제하는 기능을 하게 된다. 아울러, 상기 푸시서버(33)는 데이터 인출수단을 통해 상기 웹서버(31)로부터 자료를 인출한 후 통신모뎀을 이용해 플라이언트, 즉 모바일 단말기(10)측으로 데이터를 송출하는 역할을 한다.

푸시서버 관리수단(33a)은 상기 푸시서버(33)를 동작시키는 각종 환경설정 기능을 수행하는 역할을 하게 된다. 이를 위해, 상기 푸시서버 관리수단(33a)에는 푸시서버(33)와의 통신을 담당하는 통신모뎀, 채널등록/삭제/변경등의 기능을 수행하는 채널관리모뎀들이 바람직하게 포함될 수 있을 것이다.

푸시시스템에는 특정 채널을 경유하여 데이터를 외부에 송출하도록 채널관리수단(33b)이 구비된다. 이때, 채널관리수단(33b)으로는 전용의 채널생성 프로그램이 채용되어 자동으로 채널이 생성되도록 할 수 있으며, 대안으로 푸시시스템 관리자가 필요에 따라 채널을 구성할 수 있도록 채널제작 프로그램이 구비되는 것도 가능하다. 상기 채널관리수단(33b)에는 채널 수정/편집, CDF(Channel Definition Format)파일 생성 등의 기능이 포함된다.

상기와 같은 게임서버(30)의 푸시시스템으로부터 송출되는 게임데이터는 이동통신사와 연계되는 데이터통신 수단, 예컨대 전송한 SMS서버(20)를 통해 게임참여자의 모바일 단말기(10)에 전송이 된다. 여기서, 게임데이터 전송수단이 반드시 SMS서버(20)에 한정되지 않고, 저렴한 통신료와 높은 전송속도를 가지는 다양한 전송수단이 채용될 수 있음은 물론이다.

게임참여자의 모바일 단말기(10)는 데이터 통신이 가능한 이동통신단말기로서, 시스템프로그램을 비롯한 소정의 통신모뎀(10a), 키패드와 같은 정보입력수단, 예컨대 액정표시장치와 같은 정보표시창을 포함하여 구성이 된다. 특히, 무선통신 프로토콜로서 WAP을 채용할 경우 WAP전용의 브라우저(Browser)(10b)를 비롯하여 WML(Wireless Markup Language)(10c)과 같은 문서작성 프로그램을 탑재하는 것이 바람직하다. 아울러, 전송한 게임서버(30)로부터 푸시방식으로 제공되는 게임데이터를 수신하여 게임을 구현하도록 푸시플라이언트 프로그램(10d)이 바람직하게 포함된다. 이때, 상기 푸시플라이언트 프로그램(10d)은 게임서비스 요청시, 혹은 최초 게임데이터 수신시 게임서버(30)로부터 제공받을 수 있을 것이다. 이러한 게임참여자의 모바일 단말기로서는 휴대폰이나 PDA, 혹은 별도로 제작된 게임전용의 단말기가 바람직하게 채용될 수 있다.

그러면, 상기와 같이 구성되는 시스템을 통해 본 모바일 게임방법이 수행되는 과정을 도 3을 참조하여 살펴보기로 한다.

도면에 나타난 바와 같이, 모바일 단말기를 통해 게임서비스를 제공받고자 하는 게임희망자는 먼저, 게임서버(30)에 접속하여 게임서비스를 요청해야 한다(S100). 이를 위해, 모바일 단말기상에서 직접 원하는 게임을 검색하여 선택할 수 있음은 물론이며, 게임서비스가 회원제로 운영될 경우 미리 설정해둔 게임을 선택하는 것도 가능하다.

여기서, 본 모바일 게임방법이 회원제로 운영될 경우 회원가입 절차에는, 도 4에 도시된 바와 같이 개인 정보 입력 메뉴를 비롯하여 원하는 게임서비스를 선택할 수 있도록 하는 메뉴가 포함될 수 있을 것이다. 이때, 회원가입 희망자가 선택할 수 있는 게임으로는 퍼즐, 퀴즈, 레이싱(Racing) 게임등 다양한 종류가 있을 수 있다. 특히 머히퀴즈 게임은 동영상이 형태로 구현되는 게임보다 전송해야 할 용량이 크지 않고 흥미진진하게 학습효과도 얻을 수 있으므로 매우 유용하게 채용이 된다. 즉, 영어를 비롯한 다양한 국가의 언어에 대해 빈칸채우기, 틀린곳 찾기, 끝말잇기등의 게임방식을 적용하고, 점수나 게임승패에 따라 상벌을 부여하는 머히퀴즈 게임이 바람직하게 채용된다.

다양한 형태의 게임중 원하는 게임을 선택한 후에는 실력에 따라 소정의 단계로 분할된 여러 등급중에 자신에 맞는 등급설정을 할 수 있도록 회원가입 절차에는 등급선택 메뉴를 구비하는 것이 바람직하다. 예컨대, 실력에 따라 6단계로 등급을 나누고 게임에서 일정 횟수 이상 승리함에 따라 1단계부터 한 단계씩 올라갈 수 있도록 하는 등급제가 채용될 수 있을 것이다.

게임서비스를 요청하기 위해 게임서버(30)에 접속시, 모바일 단말기(10)의 정보표시창에는 예컨대, 도 5와 같은 메시지창이 나타날 수 있을 것이다. 이때, 게임참여자는 원하는 게임을 선택하게 되며, 이미 설정되어 있는 게임에 참여하고자 할 경우에는 해당버튼을 누른 후 도 6 및 도 7과 같은 메뉴창을 통해 게임방식을 선택하게 된다. 여기서, 도 6은 게임모드를 선택하는 메뉴창으로서 학습효과 제공과 함께 흥미

를 볼 수 있는 다양한 게임모드 메뉴가 포함될 수 있다. 아울러, 도 7은 게임 대결방식을 선택하는 메뉴 화면으로서 도면에 도시된 바와 같이, 게임서버(30)와 정보를 교환하며 혼자하는 게임, 게임서버(30)에서 이루어지는 한 명의 상대방과 펼치는 게임, 다수의 게임참여자가 서로 대결하는 게임메뉴등이 바람직하게 포함될 수 있을 것이다.

게임서버(30)에는 상기 각각의 대결방식에 대응되는 복수의 게임진행 프로그램이 포함되며 각각의 프로그램에는 게임이 효율적으로 진행되도록 하는 복수의 인자들이 포함된다. 특히, 혼자하는 게임 혹은 게임 상대방이 한 명인 경우는 문제가 없지만, '1:다수' 게임의 경우는 게임참여자를 지나치게 많이 설정할 경우 시스템에 부하가 많이 걸릴 수 있으므로 예컨대, 5명 내지 10명으로 제한하는 것이 바람직하다. 아울러, 한 게임에 포함되는 문제는 예컨대, 10문제 정도로 적정하게 설정하여 게임진행 도중에 접속한 참여자가 오래 기다리지 않고 새로운 게임에 참여할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

한편, 게임서버(30)에서는 모바일 단말기(10)의 식별번호(예컨대, 전화번호)를 포함하는 회원정보DB(32b) 및 게임참여자가 선택한 사항을 바탕으로 게임의 환경설정이 이루어지게 된다(S110). 즉, 게임명이나 게임등급등 각종 게임 관련정보와 더불어 게임참여자가 입력한 사항이 게임서비스를 구현하는 응용프로그램에 리소스(Resource)로서 활용이 된다.

이어서, 게임서버(30)측의 안내에 따라 게임참여자의 게임서버(30)와 모바일 단말기(10)간의 접속이 해제되면(S120), 게임서버(30)로부터 모바일 단말기(10)로 게임데이터가 송출된다(S130). 즉, WM으로 작성된 게임서버(31)의 게임데이터가 푸시서버(33)를 통해 소정 채널로 연속적으로 송출되고 SMS서버(20)를 거쳐 게임화면자의 모바일 단말기(10)로 전송이 이루어진다.

한편, 게임참여자의 모바일 단말기(10)측에는 게임서버(30)와 접속이 종료된 후 게임서버(30)로부터 연속적으로 게임데이터가 수신된다. 결과적으로, 모바일 단말기(10)의 정보표시창에는, 예컨대 도 8에 도시된 바와 같이 게임데이터가 출력될 것이다. 이때, 게임참여자가 예컨대, 'I' 버튼을 누름으로써 응답데이터를 입력하면(S140), 상기 응답데이터는 모바일 단말기(10)에 구비된 푸시클라이언트 프로그램(10d)과 통신모듈(10a)을 거쳐 SMS서버(20)로 무선전송되어 게임서버(30)에 전달이 된다. 이와 동시에 모바일 단말기(10)의 정보표시창에는 다음번 게임데이터가 출력될 것이다.

게임서버(30)에서는 수신된 상기 응답데이터에 대해 채점, 혹은 평가를 하고 이에 따라 포인트를 부여한다(S150).

한편, 상기과 같이 진행되는 게임의 상황을 게임참여자가 눈으로 확인할 수 있도록 게임서버(30)에서 게임참여자 단말기(10)로, 예컨대 그래픽파일(Graphic file) 형태의 진행상황 정보가 전송되도록 하는 것이 바람직하다. 즉, 게임참여자 단말기(10)의 표시창에는 도 8에 도시된 바와 같은 디스플레이 프레임(Display frame)(5)이 포함된 화면이 표시될 수 있다. 도면에 나타난 바와 같이, 게임의 진행상황 정보를 표시하는 디스플레이 프레임(5)은, 바람직하게 퀴즈문제 출제 후 시간의 경과나 게임참여자들의 순위변동을 시각적으로 표현하는 그래픽파일을 통해서 구현이 된다. 게임서버(30)로부터 전송되는 상기 그래픽파일은 계단형 혹은 막대형 그래프를 도시하도록 구성되어 시각적 인지효과를 높이는 것이 바람직하다. 여기서, 게임의 진행상황 정보가 반드시 그래픽파일 형태로 한정되는 것은 아니고 숫자와 같은 텍스트파일 형태가 될 수도 있다. 또한, 게임 진행상황 정보에 포함되는 데이터가 반드시 경과시간과 순위에 한정되는 것이 아님은 물론이다. 아울러, 디스플레이 프레임(5)에 도시될 그래프 또한 다양한 형상으로 변형가능한 것으로 이해되어야 한다.

상기와 같이 진행되는 게임을 종료할 수 있도록 하는 메뉴로서 게임참여자 모바일 단말기(10)의 정보표시창에는, 도 8에 나타난 바와 같이 '게임종료' 메뉴가 구비될 수 있다. 즉, '게임종료' 버튼을 눌렀을 때 최종적인 게임결과가 표시되고, 게임서버(30)에 게임종료 명령이 전송되어 푸시서버(33)가 데이터 송출을 중단하게 된다. 게임이 종료된 후에는, 승패횟수등 게임결과를 바탕으로 게임서버(30)가 게임참여자의 회원정보를 재설정하고 이를 회원정보DB(32b)에 저장한다. 게임이 포인트에 따른 등급제로 운영될 경우, 상기 게임결과에 게임등급 조정에 있어서 근거자료가 되며, 게임점수나 우승횟수등을 고려하여 사이버머니(Cyber money)나 상품을 지급, 혹은 벌칙을 부과하는 상벌(賞罰)이벤트가 게임서버(30)에 의해 바람직하게 운영될 수도 있다(S160).

이상, 본 발명의 바람직한 실시예를 첨부된 도면들을 참조로 설명하였다. 여기서, 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서, 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이를 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.

특히, 본 발명의 바람직한 실시예로서 모바일 영어퀴즈 게임을 설명하였지만 본 모바일 게임방법은 이에 한정되지 않고 다양한 종류의 게임에 적용될 수 있음을 이해하여야 한다.

#### 발명의 효과

본 발명에 따른 모바일 게임방법은, 게임참여자의 모바일 단말기와 게임서버 사이의 통신채널이 데이터 송수신시에만 형성되므로 저렴한 통신비용으로 게임을 즐길 수 있는 효과가 있다.

특히, 본 모바일 게임방법은 수학 퀴즈게임과 같은 학습게임 서비스를 푸시방식으로 제공하므로 자료검색을 위한 시간과 노력을 절감할 수 있으며 흥미진진하고 능률적인 학습효과를 기대할 수 있다.

또한, 본 모바일 게임방법에 따르면, 게임승패 관련 순위정보와 같은 게임 진행상황 정보가 단말기에 텍스트, 혹은 그래픽 형태로 디스플레이되므로 게임의 진행상황을 한눈에 파악할 수 있는 효과가 있다.

아울러, 게임점수나 승패결과를 바탕으로 하는 경품증정등의 상벌이벤트를 통해 게임참여의 동기부여를

극대화 할 수 있다.

#### (57) 청구의 범위

##### 청구항 1

게임서버 및 모바일 단말기를 통한 게임방법에 있어서,

- (a) 게임회망자가 게임서버에 접속하여 게임서비스를 요청하는 단계;
- (b) 상기 게임회망자가 제공한 모바일 단말기 식별자와 게임 선택사항을 바탕으로 게임 서비스 환경설정이 이루어지는 단계;
- (c) 게임회망자와 게임서버간의 접속을 해제하는 단계;
- (d) 게임서버에서 상기 모바일 단말기로 푸시방식으로 게임데이터가 송출되는 단계;
- (e) 상기 게임데이터에 상응되는 응답데이터를 게임서버로 전송하는 단계; 및
- (f) 상기 응답데이터에 대하여 포인트를 부여하는 단계;를 포함하는 모바일 게임방법.

##### 청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 단계 (f)에서, 게임결과를 바탕으로 게임서버가 게임참여자에게 상벌을 부여하는 단계;를 더 포함하는 모바일 게임방법.

##### 청구항 3

제 1항에 있어서,

응답데이터 전송은, 단문 메시지 서비스(SMS)를 통해 이루어지는 것을 특징으로 하는 모바일 게임방법.

##### 청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 게임이 어학 퀴즈게임을 특징으로 하는 모바일 게임방법.

##### 청구항 5

제 1항에 있어서,

게임의 진행상황 정보가 모바일 단말기의 정보표시창에 표시되도록 게임서버에서 모바일 단말기로 게임 진행상황 정보가 전송되는 단계;를 더 포함하는 모바일 게임방법.

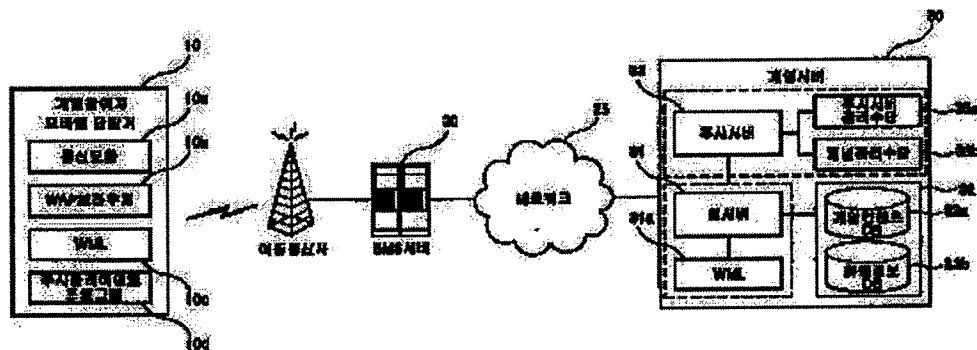
##### 청구항 6

제 5항에 있어서,

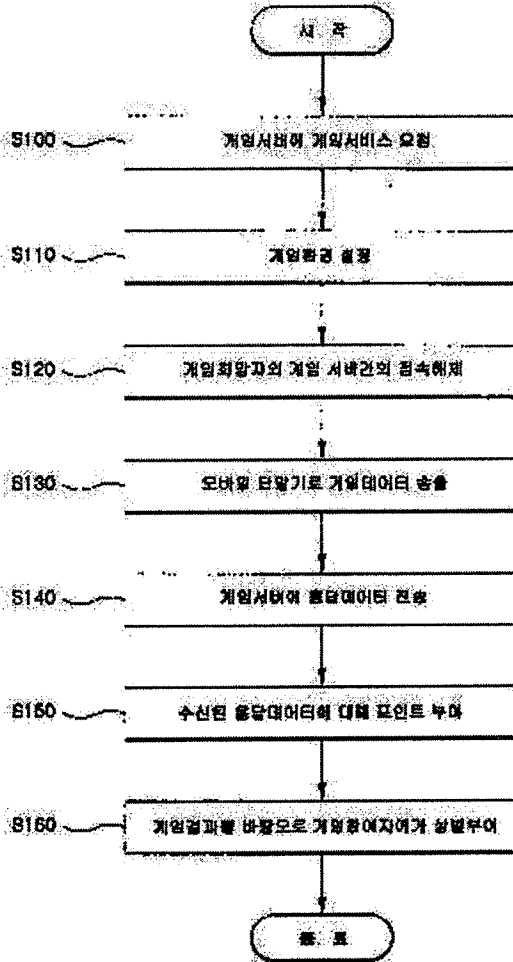
게임의 진행상황 정보는 그래픽파일 형태로 구성되는 것을 특징으로 하는 모바일 게임방법.

#### 도면

도면1



데이터베이스												
회원번호	ID	성명	성별	주민등록번호	생년월일	가입일자	가입시간	가입장소	가입목적	가입비	가입비금	가입비금
001-123-11	11	김철수	남	811011-123456	81-10-11	81-10-11	81-10-11	서울	가입	10000	10000	10000
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...



도면4

HOME

게임소개

링크

게시판

E-mail

GAME WORLD

ID

Password

회원가입

개인정보:

-----

-----

회원정보변경

게임선택:

-----

게임소개

☒ 영어퀴즈 ☐ 영어퀴즈

⋮

자료실

-----

게임뉴스

⋮

도면5

Game World

Game World입니다.

회원가입을 하셔서 회원가입한 게임은

<영어퀴즈 1단계>입니다.

원하시는 내용을 눌러주세요.

다른게임선택

▶▶▶

게임참여

▶▶▶

도면6

Game World

원하시는 게임모드부터 선택해 주세요.

1.원판재우기

2.볼핀찾기

3.쪽팔맞기

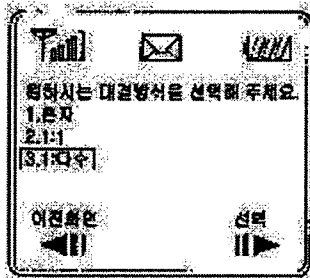
이전화면

▶▶▶

선택

▶▶▶

도면7



도면8

